LEGO

NINJAGO™

Masters of Spinjitzu

LES PIRATES DU CIEL

LEGO NINJAGO
Masters of Spinjitzu

LES PIRATES DU CIEL

SOMMAIRE

LES DERNIÈRES NOUVELLES DE L'UNIVERS NINJAGO 7

BATAILLE EN MER 12

SI LES PIRATES SAVAIENT VOLER . . . 30

LA CHASSE AUX NINJAS 40

GLOSSAIRE 60

LES DERNIÈRES NOUVELLES DE L'UNIVERS NINJAGO :

LES NINJAS DEVIENNENT CÉLÈBRES

Salut, je m'appelle Jay, le Maître de la Foudre... attends une seconde, je suis sûr que tu sais déjà qui je suis ! Quand notre équipe de ninjas a vaincu les fantômes maléfiques, nous sommes devenus de vraies célébrités dans tout Ninjago ! Nous avons donné des interviews et tourné des publicités. Nous avons même joué dans un film. Inutile de préciser que nous avons tous adoré ce statut de star, surtout Kai ! Même Lloyd en a profité, bien qu'il ait su rester concentré sur son apprentissage de Maître. Cole s'est habitué à être un fantôme et a appris à entrer en contact physiquement avec les objets. Nya, en tant que Maîtresse de l'Eau en plein essor, est ravie de faire partie de l'équipe. Et Zane... disons qu'en tant que machine, il ne se soucie guère d'être célèbre.

Pour faire court, nous étions tous tellement occupés à profiter de ces bons moments que nous n'avons pas vu les ennuis arriver...

LES DERNIÈRES NOUVELLES DE L'UNIVERS NINJAGO :

UN DJINN MALÉFIQUE

Tandis que nous étions accaparés par notre nouveau statut de célébrités, un ennemi puissant a fait son apparition dans Ninjago. C'est un être magique, capable d'exaucer des vœux : le Djinn Nadakhan. C'était un prince de Djinjago (un royaume dont nous n'avions jamais entendu parler) et le capitaine d'un féroce équipage de pirates. Il y a de nombreuses années, il a été capturé par le Capitaine Soto et enfermé dans la Théière de Tyrahn. Jusqu'au jour où le fantôme de Clouse l'a libéré involontairement. Nadakhan ayant appris que nous étions accidentellement responsables de la destruction de son royaume d'origine (nous n'avions même pas conscience de ce que nous avions fait), il a juré de se venger de nous. Il s'est alors mis en tête de nous capturer et de prendre le contrôle de l'île Ninjago !

LES DERNIÈRES NOUVELLES DE L'UNIVERS NINJAGO :

L'ATTAQUE DES PIRATES DU CIEL

Nadakhan n'est pas un ennemi à prendre à la légère. D'après la rumeur, son équipage a dominé les mers il y a de nombreuses années. Ils attaquaient et pillaient les navires marchands et les villes côtières. La simple vue de leur navire, Le Vaisseau de la Malédiction, suffisait à terroriser tous les marins. Et son équipage de pirates n'avait pas non plus des faces de porte-bonheur. Au final, Le Butin de la Destinée, un navire commandé par le Capitaine Soto, a traqué Le Vaisseau de la Malédiction. Le Djinn fut vaincu et enfermé dans une théière tandis que ses pirates étaient exilés dans différents mondes. Ils sont maintenant de nouveau réunis, ils ont un colossal vaisseau volant avec d'énormes canons et ils en ont après nous !

On pourra dire qu'on aura payé cher notre célébrité...

BATAILLE EN MER

Bien des années avant que l'équipe des ninjas ne défende la justice, un célèbre navire de pirates arpentait les mers du monde Ninjago. Il était commandé par le Capitaine Soto et s'appelait Le Butin de la Destinée. À l'époque, il naviguait sur les flots et non pas dans les airs. Voici l'une de ses aventures...

Le Capitaine Soto se tient à la proue du navire et scrute l'océan. Un épais brouillard s'étant levé, il est difficile de voir plus que les vagues soulevées par le passage du galion. Quelque chose dans ce brouillard ne lui semble pas naturel, mais il n'y prête pas longtemps attention. Il se dit qu'il a probablement passé trop de temps en mer.

Le Butin de la Destinée est un bateau pirate, mais il fait aussi de la contrebande de produits divers lors de certains de ses voyages. Ce jour-là, il est chargé de fruits tropicaux.

Perchée sur le nid-de-pie en haut du mât, la vigie lance : « Brouillard en approche, Capitaine ! »

« Je sais, lui répond Soto. Est-ce que tu peux voir... »

« Un brouillard très épais, Capitaine ! À couper au couteau. »

« Oui, je vois bien, et je... »

« Encore plus épais que de la poix laissée au soleil pendant une semaine ! »

Soto lève les yeux vers la vigie. « Sapristi ! C'est certain. Est-ce que tu p... »

« Morbleu ! Il est plus épais que le ragoût de pigeon de ma bonne vieille mère. »

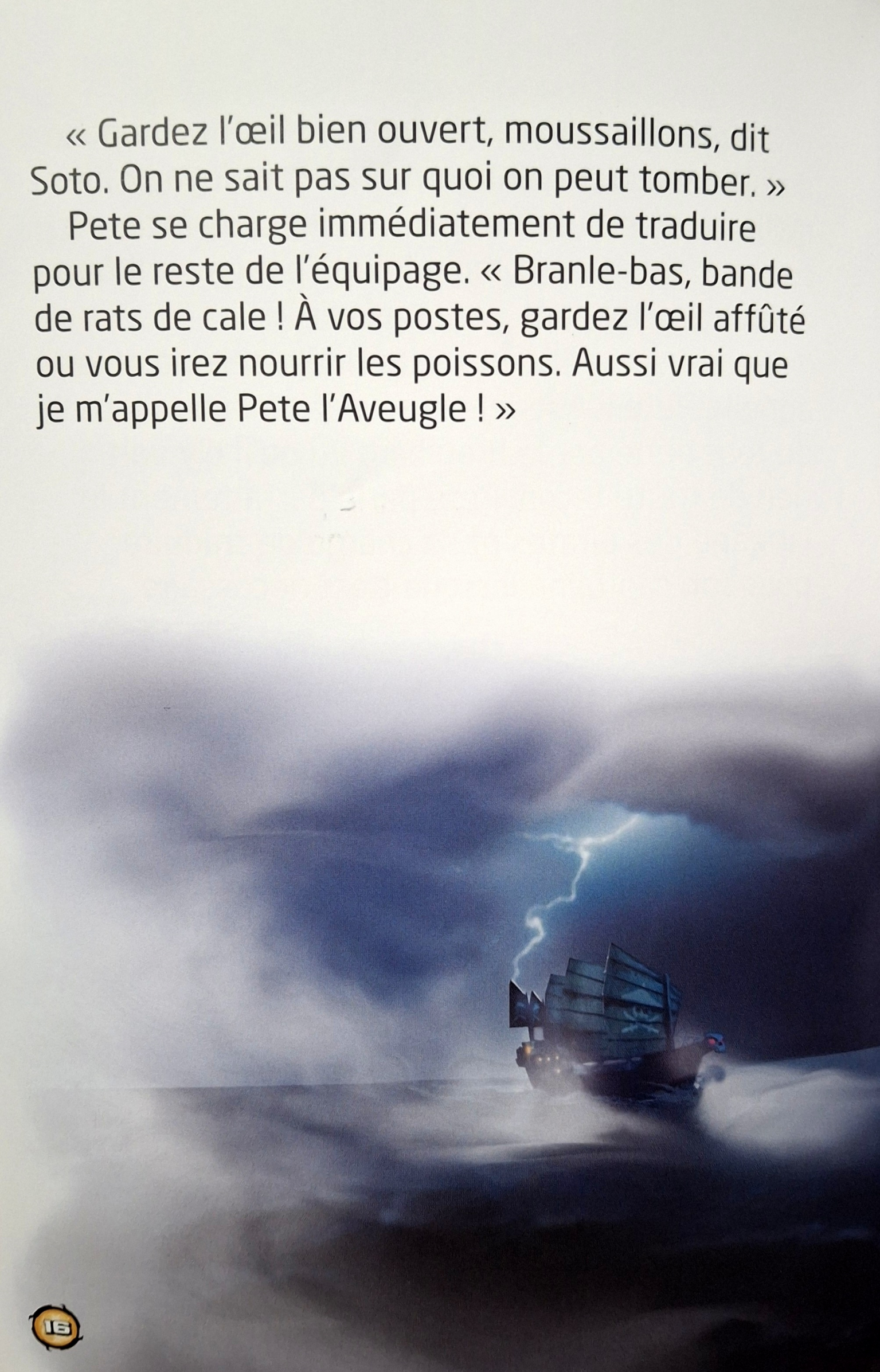
« Oui, bon, j'ai compris », grommelle Soto.

L'équipage est presque entièrement composé de pirates. La plupart sont braves et loyaux bien qu'ils ne soient pas forcément les plus faciles à commander. Mais comme le dit l'adage : « Il faut un pirate pour capturer un pirate. »

Heureusement, Soto a un fidèle second qu'on appelle Pete L'Aveugle. Il se tient à la barre, pas du tout gêné par le brouillard vu qu'il n'y voit rien de toute façon. Pete parle parfaitement le langage des pirates et se charge de traduire pour son capitaine lorsque c'est nécessaire.

« Gardez l'œil bien ouvert, moussaillons, dit Soto. On ne sait pas sur quoi on peut tomber. »

Pete se charge immédiatement de traduire pour le reste de l'équipage. « Branle-bas, bande de rats de cale ! À vos postes, gardez l'œil affûté ou vous irez nourrir les poissons. Aussi vrai que je m'appelle Pete l'Aveugle ! »



« Navire en vue ! s'écrie la vigie. »

Soto grimpe jusqu'à la moitié du mat pour avoir une meilleure vue. Il y a bien un navire à l'horizon et il arbore le pavillon noir des pirates.

Pire encore, il reconnaît la silhouette de ce galion et se rappelle encore trop bien sa manière de voguer dans le plus grand silence.

« Sortez les canons ! crie-t-il. Barre à bâbord ! »

C'est Le Vaisseau de la Malédiction qui leur fait face. Commandé par un Djinn maléfique et doté de l'équipage de pirates le plus sanguinaire qui ait jamais arpenté les mers, il a croisé plus d'une fois la route du Butin de la Destinée. La magie le rend si parfaitement silencieux, qu'il peut naviguer inaperçu dans le brouillard. Mais il ne peut dissimuler son odeur.

Le Vaisseau de la Malédiction a des canons, des voiles bien gonflées par le vent et même un robot singe pour s'occuper des réparations... mais il n'a pas de baignoire.

« Qu'on m'envoie par le fond si ce n'est pas le navire de Nadakhan, dit Pete l'Aveugle. Arrr, je peux sentir d'ici qu'il ne transporte pas une cargaison de roses, moussaillons. Cette odeur ne trompe pas, aussi vrai que je m'appelle Pete l'Aveugle ! »

Le Vaisseau de la Malédiction émerge du brouillard. On voit déjà scintiller ses canons : Nadakhan n'a jamais été un adepte du bavardage. Soto aperçoit Dogshank sur le pont. Cette femme est bâtie comme un navire de guerre et suffisamment forte pour faire tournoyer une ancre comme si c'était un cerf-volant. Penché sur le bastingage, se trouve aussi Clancee, un

serpent à la jambe de bois qui passe l'essentiel des traversées à avoir le mal de mer.

Nadakhan, le Djinn, jaillit sur le gaillard d'avant. « Abaissez votre drapeau et préparez-vous à être abordés, lance-t-il. »

« J'ai bien peur que ton vœu ne soit pas exaucé, lui répond Soto. »

« Non, non, ce n'est pas comme ça que ça marche, dit Nadhakan. Je suis le Djinn, ce sont tes vœux que j'exauce. »

« Cela revient au même. »

« Combien de fois vais-je devoir l'expliquer ? Tu as droit à trois vœux et tu ne peux pas demander l'amour. »

« Tant mieux. Tu n'es pas vraiment mon genre, dit le Capitaine Soto. »

La mer commence alors à se déchaîner violemment. Le ciel s'obscurcit. Des éclairs viennent frapper les flots tout autour du Butin de la Destinée.

« Feu à volonté ! » crie Soto.

Le bateau tangue au moment où les canons à bâbord crachent leurs boulets dans un nuage de fumée. Soto n'en croit pas ses yeux lorsqu'il voit Dogshank attraper un boulet en plein vol. Elle le regarde, sourit et dit : « Trop petit. » Elle le jette ensuite à la mer.

Le Vaisseau de la Malédiction tire une volée de boulets également, créant des trous béants dans les voiles du Butin de la Destinée et brisant le mât d'artimon. Personne ne sait vraiment à quoi sert le mât d'artimon, mais il faut bien avouer que c'est un mot plutôt marrant à prononcer. Soto a surpris plusieurs fois des marins répétant « mât d'artimon » tandis qu'ils nettoyaient le pont.

Les navires sont maintenant tellement proches que les coques frottent l'une contre l'autre. Avec un grand cri, les pirates du Vaisseau de la Malédiction bondissent à l'abordage du Butin de la Destinée. L'équipage de Soto tente de repousser les assaillants. Des combats à l'épée démarrent

sur tout le navire. Pendant ce temps, Pete l'Aveugle reste à la barre en lançant : « On les tient, matelots ! »

Soto se retrouve à combattre en même temps Robot Singe, l'ingénieur métallique, et Doublon, le maître voleur dont le visage est un masque. Aucun des deux ne peut parler, ce que Soto trouve vraiment énervant.

« Ce n'est pas très marrant de se battre contre des olibrius dans votre genre. On ne peut même pas échanger des insultes, du style, Nadakhan est tellement gros... »

Doublon et Robot Singe ne répondent pas.

« Arrr, vraiment, il faut que vous appreniez les bonnes manières en matière de combat, grogne Soto. Vous êtes censés répondre "Gros comment ?" Et là, je vous lance "Il est tellement gros qu'on appelle son navire Le Vaisseau de la Baleine. »

Nadakhan apparaît soudainement dans les airs au-dessus de Soto. « Capitaine, votre humour est aussi lourd qu'un navire fait de plomb. »

Sous les pieds de Soto, le pont devient soudain métallique. Devenu cent fois plus lourd, le navire se met à couler rapidement. L'équipage de Nadakhan court se mettre à l'abri sur leur bateau.

« Oh, j'ai parlé trop vite. Tout cela est en fait très drôle, se moque le Djinn. Je vous souhaiterais volontiers bon vent, mais il n'y en a pas là où vous allez. »

Soto cherche désespérément une solution, tandis que l'eau commence à lui caresser les bottes. « Attends ! Je souhaite... Je souhaite que mon navire puisse voler. »

Nadakhan a un sourire méprisant. L'instant d'après, la figure de proue du Butin de la Destinée

se transforme en une tête emplumée dotée d'un bec. D'immenses ailes de métal naissent des flancs du navire. Battant furieusement, elles soulèvent le Butin de la Destinée hors de l'eau et le propulsent dans le ciel.

« Ha ! s'écrie le Capitaine Soto. Je te tiens cette fois ! Essaye d'arrêter un vaisseau volant, Djinn. Je vais t'envoyer par le fond. »

Nadakhan a un rire sardonique. « J'ai surtout l'impression que tu commandes maintenant L'Oiseau de la Destinée. Et il a faim. »

Le Butin de la Destinée plonge soudain brutalement vers la mer. À bord, tout le monde attrape ce qu'il peut pour ne pas s'envoler par-dessus le bastingage.

« Oh, j'ai oublié de préciser, explique le Djinn. Ton navire mange des poissons. »

Juste avant de frapper la surface de l'eau, Soto crie : « Je souhaite que mon navire soit fait de bois et navigue paisiblement sur l'eau ! »

Instantanément, le Butin de la Destinée redevient normal, flottant tranquillement sur les flots. C'est la bonne nouvelle.

Pete l'Aveugle en a une moins bonne. « C'est le calme plat, Capitaine, explique-t-il. Pas le moindre vent dans nos voiles. Aussi vrai que je m'appelle Pete l'Aveugle. »

Soto lève les yeux et constate que Pete a raison. Malgré le vent fort, pas un souffle n'atteint les voiles du navire. Le Butin de la Destinée est planté en mer, faisant de lui la cible idéale pour les canons du Vaisseau de la Malédiction.

« Ou bien, tu peux faire le vœu que tout cela disparaisse, lui lance Nadakhan depuis la proue de son navire. Juste un vœu et tous tes ennuis sont terminés. »

Soto sait ce que cela veut dire : devenir le prisonnier du Djinn pour l'éternité. Mais il n'est pas encore prêt à se rendre. Il se tourne vers Pete l'Aveugle et lui crie : « Va mettre le feu aux poudres et dépêche-toi ! »

Pete a l'air confus. « Les poudres, mon capitaine ? »

« Oui, lui répond Soto, en criant plus fort que nécessaire. Les tonneaux de poudre qui sont dans la cale vont faire sauter le navire. »

Pete finit par comprendre. « Ah, les tonneaux de poudre ! Bien, mon capitaine ! » Pete se saisit d'une torche et descend dans la cale.

« À quoi joues-tu ? » demande le Djinn.

« Il y a assez de poudre sur ce navire pour nous réduire en miettes, lui répond Soto. Ainsi que tous les navires à trois kilomètres à la ronde. Ce qui inclut le tien, Djinn. »

Nadakhan observe attentivement Soto. Robot Singe, Dogshank, Doublon, Clancee et le reste de l'équipage également. Mais personne n'arrive à déterminer si le capitaine est en train de bluffer.

Finalement, le Djinn s'éclipse. Au même moment, un vent puissant emporte le Vaisseau de la Malédiction hors de vue.

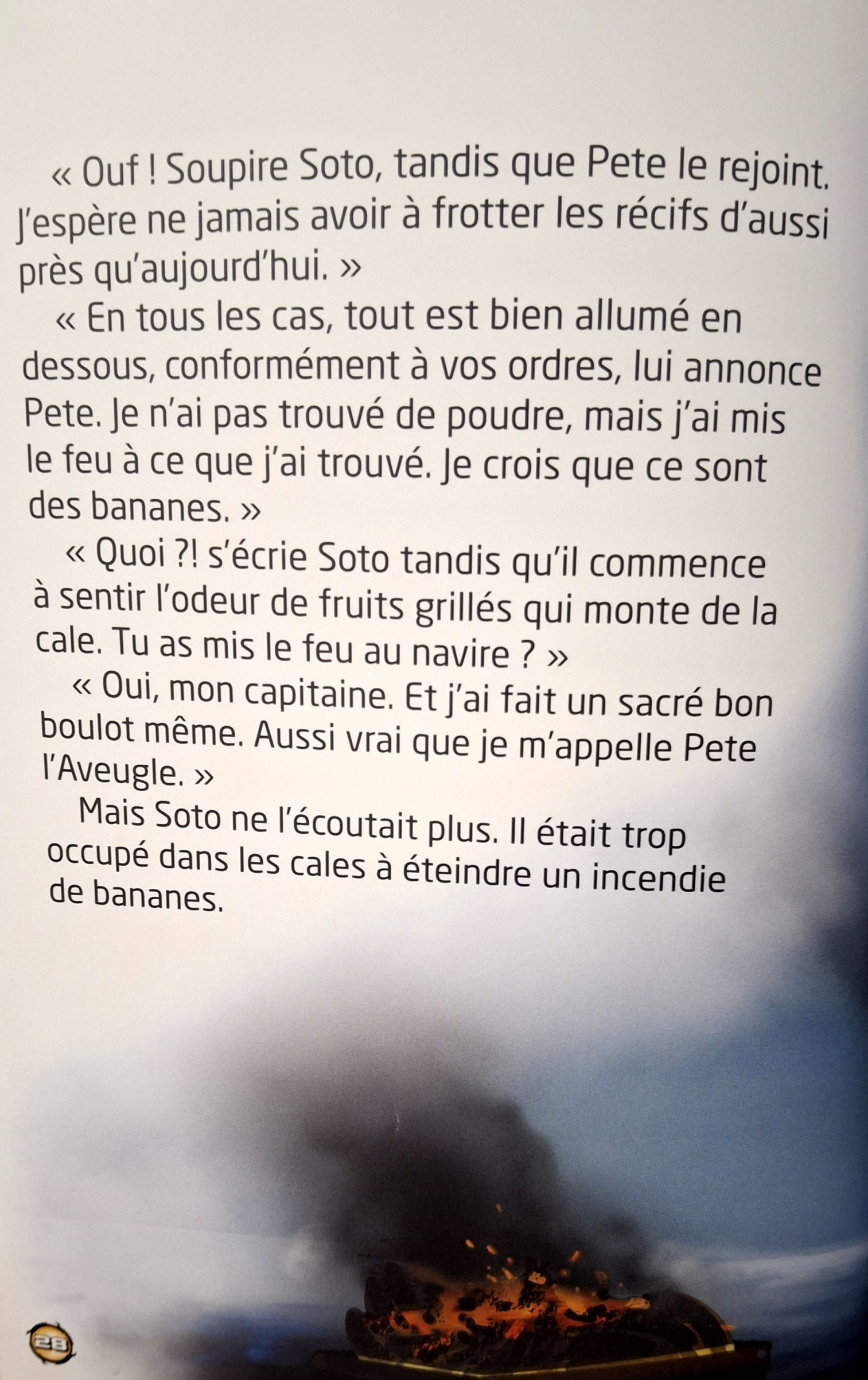
« Ouf ! Soupire Soto, tandis que Pete le rejoint. J'espère ne jamais avoir à frotter les récifs d'aussi près qu'aujourd'hui. »

« En tous les cas, tout est bien allumé en dessous, conformément à vos ordres, lui annonce Pete. Je n'ai pas trouvé de poudre, mais j'ai mis le feu à ce que j'ai trouvé. Je crois que ce sont des bananes. »

« Quoi ?! s'écrie Soto tandis qu'il commence à sentir l'odeur de fruits grillés qui monte de la cale. Tu as mis le feu au navire ? »

« Oui, mon capitaine. Et j'ai fait un sacré bon boulot même. Aussi vrai que je m'appelle Pete l'Aveugle. »

Mais Soto ne l'écoutait plus. Il était trop occupé dans les cales à éteindre un incendie de bananes.



SI LES PIRATES SAVAIENT VOLER . . .

« ... ils auraient des ailes ! » grogne Flinlocke.

Le Vaisseau de la Malédiction était juste un navire normal, mais les ordres du Capitaine Nadakhan étaient clairs. Il voulait que son bateau vole pour pouvoir combattre le Butin de la Destinée.

« Bien, matelots, comment s'y prendre pour faire voler quelque chose ? » demande Flintlocke au reste de l'équipage.

« On le frappe suffisamment fort, dit Dogshank. Et il va voler. »

Robot Singe, l'ingénieur mécanique, dessine une forme ronde avec la main. Les autres ne comprennent pas.

« Des œufs ? » demande Dogshank.

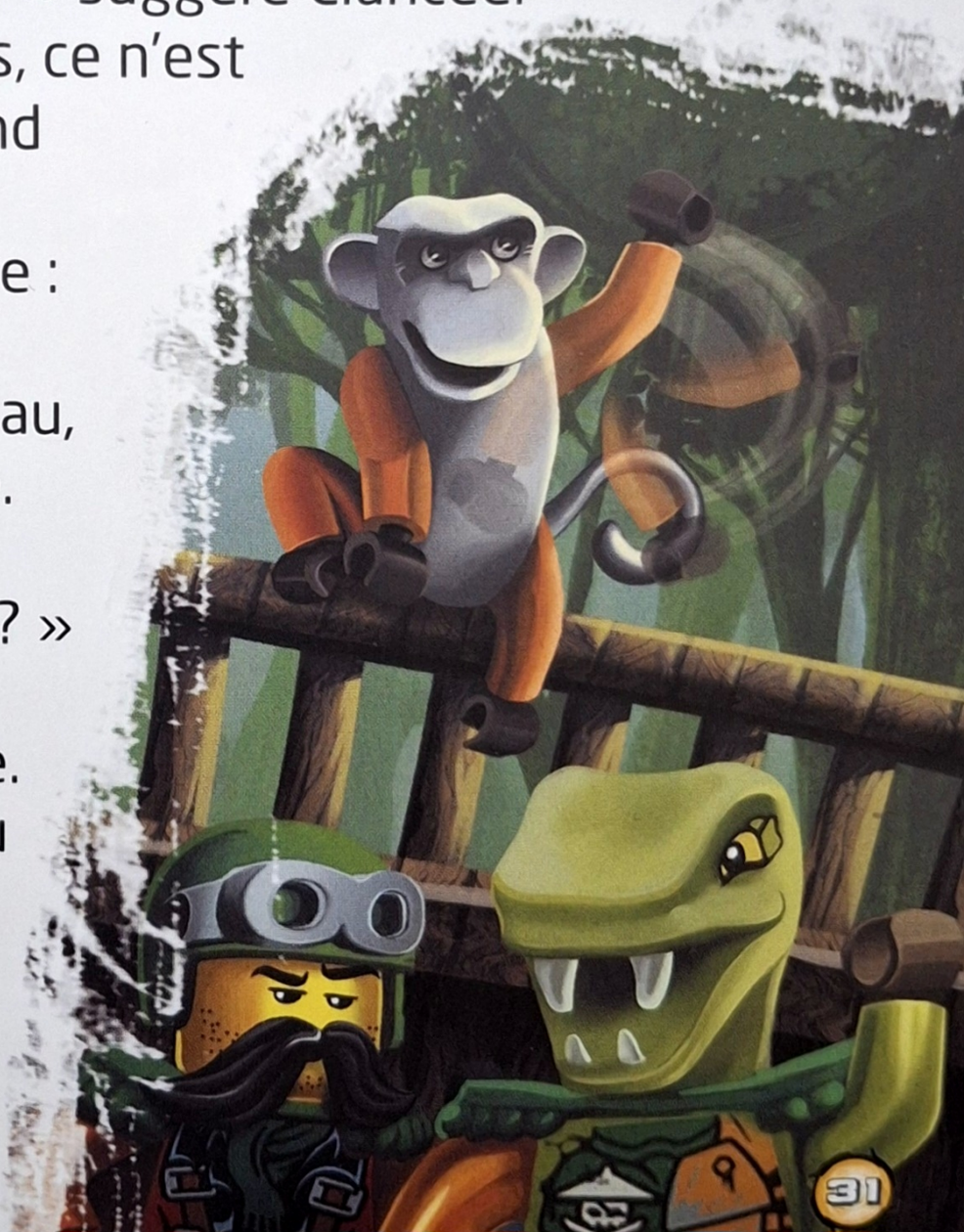
« Des pastèques ? dit Flintlocke. On le met sur un gros tas de pastèques et on le fait rouler ? »

« Et des ailes ? » suggère Clancee.

« Non, les ailes, ce n'est pas rond », répond Flintlocke.

« Je voulais dire : et si on rajoutait des ailes au bateau, explique Clancee. Ça marche pour les oiseaux, non ? »

« Essayons, repond Flintlocke. Allez chercher du bois, en bonne quantité. »



Dogshank déracine des arbres à main nue et Robot Singe découpe leur tronc. Mais Clancee trébuche accidentellement sur une fourmilière de termites qui mangent tout le bois.

Quand ils ont enfin terminé, l'équipage a une paire d'ailes en bois. Ils commencent alors à les fixer à un levier situé sur le pont du navire et capable de les faire battre.

« Il manque encore quelque chose, dit Clancee. Je sais... des plumes ! Des plumes et un bec ! »

Le reste de l'équipage commence à lui lancer dessus toutes sortes d'objets jusqu'à ce qu'il se taise.

Avec l'aide de Dogshank, l'équipage traîne le navire jusqu'au sommet d'une petite colline. Lorsqu'ils sont prêts à décoller, Flintlocke se saisit du levier et commence à le bouger d'avant en arrière. Les ailes se mettent à battre, de plus en plus vite. Tout le monde applaudit, mais le navire ne décolle pas d'un centimètre.

Flintlocke s'effondre, épuisé d'avoir manipulé le levier. Robot Singe dessine de nouveau des formes rondes puis il fait le geste de souffler dans quelque chose.

C'est finalement Clancee qui comprend. « Je pense qu'il veut que nous utilisions des ballons. »

« C'est parti pour les ballons » dit Flintlocke, avant de sombrer dans le sommeil.

Les autres parviennent à récupérer suffisamment de tissu pour faire deux gros ballons et Robot Singe se charge de la partie couture.

« Maintenant, il ne nous reste plus qu'à les gonfler », dit Clancee.

« Avec quoi ? » demande Dogshank.

Clancee se gratte la tête. Que vont-ils bien pouvoir utiliser ?

« On n'a qu'à les gonfler nous-mêmes » propose le serpent.

Clancee et Robot Singe commencent à souffler dans les ballons. Mais malgré leurs efforts, ils ne parviennent pas à les gonfler. Finalement, Dogshank essaie à son tour. Elle prend une grande inspiration et souffle dans un ballon. Ce dernier grossit... grossit... et finit par exploser !

Le boucan incroyable réveille Flintlocke.

« Bien, grogne-t-il, je veux une meilleure idée ou je vous envoie tous nourrir les poissons. »

« Des oiseaux, propose Clancee. D'énormes oiseaux pourraient porter le navire et... »

« Je vais le soulever et le lancer, dit Dogshank. Puis je recommencerai. »

« Attendez une minute. Qu'est-ce que c'est que ça ? » demande Flintlocke en montrant le ciel.

Un avion est en train de passer au-dessus d'eux, filant à travers les nuages vers Ninjago City. Les pirates le regardent passer avec admiration. Ils n'ont jamais rien vu de pareil à l'époque où ils arpentaient les mers.

« C'est clair, dit Flintlocke. La voilà notre solution ! »

Se procurer des moteurs ne pose pas vraiment de problème. Les pirates s'introduisent dans un aérodrome en périphérie de la ville et les volent. En revanche, il leur faut plusieurs essais pour

découvrir comment un moteur fonctionne, car aucun d'entre eux n'en a vu auparavant.

Au premier essai, Dogshank monte les moteurs à l'envers et le bateau part en marche arrière. Puis Clancee oublie de lâcher une hélice et se retrouve à faire des tours à toute vitesse.

Enfin, Flintlocke se charge du démarrage. Le navire vibre un peu, vrombit beaucoup, puis il s'élance dans les airs. Ça marche enfin ! Mais le pirate a alors un autre problème. Seul à bord, il n'a aucun moyen de contrôler le navire qui file vers les nuages et la seconde d'après se met à plonger vers le sol.

« Comment est-ce que j'arrête ce truc ?! » crie-t-il en s'accrochant désespérément à la barre du Vaisseau de la Malédiction.

Alors que le navire plonge sous les arbres et longe le sol, Dogshank et Clancee sautent à bord. Dogshank se saisit de la barre et la tire de toutes ses forces. Elle lui reste dans les mains, mais le navire se stabilise immédiatement au niveau de la mer. Il fait plusieurs ricochets sur l'eau, tandis que Clancee arrache le câblage

du moteur. Les hélices finissent par s'arrêter de tourner et le navire ralentit.

« Ouah ! » dit Flintlocke.

« Ouf » soupire Dogshank.

« Pfiou ! dit Clancee. C'était marrant. On recommence ? »

Daogshank et Flintlocke attrapent Clancee et le jettent dans les airs. C'est vraiment dommage qu'il n'ait ni moteur, ni ballon, ni ailes... ni un endroit mou pour atterrir.

LA CHASSE AUX NINJAS

La porte du commissariat principal de la police est grande ouverte. Cole y entre et se présente au bureau de l'agent.

« Je me rends, dit le ninja, arrêtez-moi. »

Les agents de police le regardent avec un mélange de colère, de surprise et de tristesse. Tous l'ont longtemps considéré comme un grand héros, mais dans les jours qui ont précédé, Cole et son équipe ont été aperçus en train de commettre des crimes. Une chasse à l'homme a commencé dans toute la ville. Seule une poignée de personnes se sont doutées de la vérité : que les coupables de ces crimes étaient en fait des imposteurs.

« Passez-lui les menottes ! » grogne le commissaire.

Un des agents sort ses menottes et les passe aux poignets de Cole. Mais elles glissent à travers et tombent au sol.

« Oups. Désolé, dit Cole. J'ai oublié que j'étais un fantôme. »

WANTED
WANTED
WANTED
WANTED

« Où sont tes amis ? demande le commissaire. Vous êtes tous recherchés pour vol. »

Cole a un air abattu. « Je vais tout vous dire. Quand nous avons vu les informations qui parlaient des crimes, nous avons tout de suite compris que nous allions être recherchés. Alors, nous nous sommes séparés... »

* * *

Kai se déplace aussi vite et silencieusement qu'il peut, restant toujours dans l'ombre. Il n'arrive

toujours pas à croire qu'après tout ce que lui et son équipe ont fait pour Ninjago, les gens puissent si facilement penser qu'ils sont des criminels.

Au coin d'une rue, il tombe sur un groupe de personnes. Ils se mettent immédiatement à crier et à le pointer du doigt.

« Regardez, c'est Kai ! »

« C'est un criminel recherché ! »

« Je veux faire un selfie avec lui ! »

« Attrapez-le, il ne faut pas qu'il s'échappe. »

Kai réagit en un éclair. Au lieu d'essayer de s'échapper et de risquer de blesser quelqu'un dans la tentative, il se met à rire. La foule le regarde avec étonnement.

« Oh, je me doutais bien que quelqu'un ferait cette confusion. Cela arrive tout le temps » dit le ninja.

« Quelle confusion ? »

« Je ne suis pas Kai, dit-il avec un grand sourire. Je suis son frère jumeau. »

Une des personnes dans la foule s'avance avec un air sceptique. « Si tu es son frère jumeau, comment t'appelles-tu ? »

Kai cherche un nom qui sonne aussi bien que le sien, mais il n'en trouve pas. Du coup, il répond : « Euh, je m'appelle aussi Kai. Mes parents sont des farceurs. Cela les fait mourir de rire d'avoir deux garçons qui s'appellent Kai. »

« Tu t'habilles comme Kai. Tu parles comme lui. Tu bouges comme lui, dit une autre personne. Explique-nous ça... »

« Ça ? Oh, euh... c'est facile ! » dit Kai d'un ton naturel.

« Je, euh, je gagne ma vie en faisant des imitations.

Je suis célèbre pour mes imitations de mon frère. Regardez, je vais vous faire Maître Wu... »

Kai se courbe légèrement et secoue le poing en disant : « Où est mon thé ? Qui a terminé le thé ? »

Certaines personnes dans la foule sourient et d'autres éclatent de rire. Kai leur fait son plus grand sourire ; celui qu'il utilise pour convaincre Nya de faire ses corvées à sa place. « Je suis en ville pour un spectacle ce soir et vous pouvez tous avoir des places gratuites. Retrouvez-moi aujourd'hui à ce coin de rue à huit heures, ok ? Super. A toute à l'heure ! »

Puis Kai s'esquive en laissant derrière lui une foule tout excitée.

* * *

Il faut que je me gratte le nez.

Jay se tient dans la vitrine de l'un des nombreux magasins d'articles et souvenirs ninjas ayant ouvert récemment. Il a passé la dernière heure à faire semblant d'être un mannequin.

Il tient à la main une réplique plastique de l'épée de Kai et pose le pied sur une poubelle de Maître Wu. Le seul aspect agréable de la situation, c'est qu'il a les yeux fixés sur un poster de lui-même.

Dehors, un flot de piétons passe devant la vitrine. Certains s'arrêtent pour y jeter un œil, d'autres font la remarque que tous les magasins de souvenirs sont en train de fermer parce que les ninjas sont devenus des bandits. Jay fait de son mieux pour ne pas réagir, ne pas bouger un cil. D'autant que certains des passants sont des policiers à la recherche de lui et ses amis.

Mais son nez commence vraiment à le gratter. Rapidement, à la démangeaison s'ajoutent un chatouillement et une envie d'éternuer. Il n'arrive plus à se retenir. Jay est sur le point d'exploser dans un éternuement colossal, révélant sa cachette. À moins que...

Il s'assure que personne ne regarde. Il fonce alors attraper le papier et le stylo que le magasin utilise pour indiquer les soldes. Il écrit à toute vitesse juste au moment où l'éternuement éclate.

« A-A-ATTCHOUUM ! »

Les passants se retournent alors. Ils voient alors Jay tenant une pancarte sur laquelle on peut lire : « Nouveau ! La figurine taille réelle de Jay enrhumé ! Il tousse ! Il éternue ! »

Jay est particulièrement fier de sa ruse. En espérant que personne n'aura envie d'entrer dans le magasin pour l'acheter.

* * *

« Boissons convenablement fraîches ! Achetez une boisson convenablement fraîche ! » lance Zane d'un ton joyeux.

Le Maître de la Glace marche le long d'une rue de la ville Ninjago avec une grosse boîte de métal accrochée sur le ventre. De temps à autre, quelqu'un s'arrête pour lui acheter une bouteille d'eau ou un jus de fruit. Zane ouvre alors la boîte et la lui donne.

Il sait que ses amis cherchent des moyens d'échapper à la police, mais selon toute logique, leur capture est inévitable. Alors Zane a décidé de ne pas se cacher du tout, tout en dissimulant son identité. Il va être vite fixé sur l'efficacité de son plan.

« Eh, vous là-bas, lui lance un policier au coin de la rue. Venez par ici. »

Zane se retourne et avance lentement vers le représentant des forces de l'ordre. « Une boisson convenablement fraîche, monsieur ? Ou peut-être un mélange de lait de vache, de sucre et de crème, aromatisé aux gousses de vanille et aux fraises, servi sur un bâtonnet ? »

« Tu es Zane, dit le policier. Tu vas venir avec moi au poste. »

« Vous faites erreur, répond Zane. Je suis en fait, Zane-O-matic, réfrigérateur mobile de chez Borg Industrie. Plus besoin d'encombrantes glacières et de sacs de glace fondue. Maintenant, boissons et nourriture vous suivent partout où vous allez tout en gardant une température délicieusement rafraîchissante. »

« Zane-O-matic ? Vous vous moquez de moi ? »

Zane ouvre le couvercle de métal. En filtrant son énergie élémentaire à travers la boîte, il est capable de maintenir tout ce qu'il transporte au frais. Le policier jette un œil à l'intérieur et attrape un bâtonnet glacé.

« Umm. Myrtille et framboise, dit-il. C'est bon. Vous pouvez circuler. »

Zane continue sa route, prenant note mentalement qu'il lui faut se ravitailler en bâtonnets glacés et en légumes surgelés.

* * *

« Et voilà toute l'histoire, dit Cole. Nous sommes censés nous retrouver sur les quais dans une heure pour tenter de quitter la ville en bateau. Mais je pense que Maître Wu préférerait que l'on se rende. »

« Allons-y les gars, dit le commissaire à ses agents. Allons les cueillir. »

« Attendez, dit Cole. Vous aurez besoin de moi pour vous guider jusqu'à eux. Et surtout, il va vous falloir des renforts... Mes amis ne vont jamais se rendre. Vous devriez, hum... emmener tous vos hommes. »

Le commissaire réfléchit quelques secondes puis il acquiesce. « Très bien, dit-il. Annoncez à tous les hommes qu'ils doivent se rendre sur les quais. Nous avons des ninjas à capturer. »

Cole les accompagne dans la voiture du commissaire. Son cœur bat la chamade. Il sait qu'il prend un gros risque en contactant la police, mais c'est la meilleure solution pour son équipe. Du moins l'espère-t-il.

À l'approche des quais, les policiers se répartissent en petits groupes et avancent silencieusement dans les rues sombres. Le seul bruit qu'on entend est celui des vagues qui viennent frapper les piliers des pontons. Cole les guide, ses sens en alerte, surveillant le moindre mouvement.

Quand tous les policiers atteignent le quai, ils semblent hésiter sur la marche à suivre. Il n'y a pas la moindre trace des ninjas et il n'y a clairement aucun endroit où se cacher.

Le commissaire observe les alentours, le visage rouge de colère.

« Où sont-ils ? demande-t-il. Qu'est-ce que c'est que ce micmac ? »

« Eh bien, à vrai dire... » commence Cole. Puis il démarre une rapide manœuvre de Spinjitzu

pour atterrir juste derrière les agents de police éberlués. « Nous avons été piégés et nous ne pourrons jamais découvrir par qui si nous sommes en prison. Je me suis donc dit que j'allais nous faire gagner un peu de temps pour nous échapper. »

Au commandement du Maître de la Terre, un énorme mur de boue s'élève entre lui et la police. Tourbillonnant à son sommet, Cole regarde les policiers. « Désolé de vous avoir piégés, mais j'avais besoin de nous accorder quelques minutes de répit. Ça ne va pas vous prendre longtemps de vous dégager de la boue... mais ce sera suffisant pour nous. »

Sur ces mots, Cole s'esquive dans la nuit en tourbillonnant. Il va rejoindre ses camarades sous le regard furieux du commissaire impuissant.

« Écoutez-moi bien ! crie-t-il. Je veux tous les hommes sur cette affaire ! Je veux qu'on passe cette ville au peigne fin ! Je veux ces ninjas derrière les barreaux ! Et je veux aussi autre chose... »

« Qu'est-ce qu'il vous faut, commissaire ? » demande un agent.

Le commissaire jette un œil à l'énorme mur de boue. « Des pelles. Beaucoup de pelles. »

* * *

Depuis un toit, non loin de là, Nadakhan observe la scène.

« Ah, ninjas. Envoyer des imposteurs magiques se faire passer pour vous n'a peut-être pas suffit à vous faire arrêter et emprisonner pour l'instant. Mais cela ne saurait tarder. Vous pouvez courir aussi longtemps que vous le voulez, dit-il en riant. Mais vous ne pouvez pas échapper aux pouvoirs d'un Djinn ! »

GLOSSAIRE

BORG INDUSTRIE – une société possédée par Cyrus Borg, le plus génial inventeur et architecte de la ville Ninjago.

CAPITAINE SOTO – le capitaine du premier Butin de la Destinée et le pirate qui a emprisonné Nadakhan dans la Théière de Tyrahn.

CLANCEE – un membre de l'équipage du Vaisseau de la Malédiction. C'est un serpent très nerveux, avec une jambe de bois et une tendance au mal de mer et au mal des airs.

CLOUSE – un maître des arts maléfiques et l'âme damnée de Maître Chen. C'est maintenant un fantôme, mais il est toujours aussi dangereux.

COLE – le Maître de la Terre. C'est un ninja très fort, très calme et très intelligent. S'il ne s'était pas disputé avec son père, il serait devenu danseur.

LE BUTIN DE LA DESTINÉE – c'est un immense vaisseau volant, d'un rouge chatoyant. C'est devenu l'ultime QG des ninjas après la destruction du monastère du Spinjitzu. Dans le passé, c'était un simple navire qui appartenait au Capitaine Soto et son équipage.

DJINN – c'est un être magique capable d'exaucer des vœux. Par contre, les vœux qu'exauce le Djinn Nadakhan correspondent rarement aux attentes de ceux qui les ont formulés.

DJINJAGO – le royaume de Nadakhan. C'est l'un des seize royaumes accessibles par le Cristal du Royaume. Quand les ninjas ont détruit le Royaume Maudit pour éviter l'invasion des fantômes, Djinjago a été également détruit.

DOGSHANK – membre de l'équipage de Nadakhan. C'est une femme qui autrefois a fait le vœu qu'on la remarque. Alors le Djinn l'a transformée en une brute colossale.

DOUBLON – membre de l'équipage de Nadakhan. Dans le passé, c'était un voleur sans foi ni loi qui a tenté de voler l'or de Nadakhan. Il a maintenant vraiment deux visages pour lui rappeler sa traîtrise.

FLINTLOCKE – c'est le fidèle second de Nadakhan. Il est prêt à suivre son capitaine n'importe où (du moment qu'il a une petite idée d'où il doit aller).

JAY – Jay Walker, le Maître de la Foudre. C'est le premier à avoir maîtrisé la technique du Spinjitzu. C'est un brillant inventeur et un blagueur un peu moins brillant.

KAI - le Maître du Feu et le grand frère de Nya. C'est une forte tête et il est très borné. Fils d'un forgeron, c'est le dernier à avoir rejoint l'équipe des ninjas... mais c'est toujours le premier quand il s'agit de se battre.

LLOYD - Lloyd Garmadon, autrefois un jeune garçon en difficulté, a rejoint l'équipe des ninjas pour finalement devenir l'élu, le puissant ninja Vert.

MAÎTRE WU - un vieil homme à la grande sagesse qui entraîne et guide les six ninjas. C'est le second fils du Maître Originel du Spinjitzu.

LE VAISSEAU DE LA MALÉDICTION - le vaisseau de Nadhakan. Lourdement armé, il a été également modifié pour pouvoir voler par l'équipage de Nadakhan.

ROBOT SINGE - c'est le mécanicien du Vaisseau de la Malédiction. À l'origine, c'était un simple mécanicien qui a fait le vœu d'être plus rapide dans son travail. Alors Nadakhan l'a transformé en singe mécanique.

NINJAGO - c'est le monde créé par le Maître Originel du Spinjitzu en utilisant le pouvoir des Armes d'Or. La ville Ninjago est la seule mégalopole de tout le royaume.

PETE L'AVEUGLE - un pirate aveugle de l'équipage du Capitaine Soto. C'est lui qui se charge de la navigation.

NYA - la sœur de Kai. C'est une formidable et ambitieuse combattante. Elle est devenue pleinement membre de l'équipe en tant que Maître de l'Eau.

SPINJITZU - une technique d'art martial, qui implique d'aller puiser dans son énergie élémentaire tout en tourbillonnant pour créer un vortex d'énergie semblable à une tornade autour de soi.

LA THÉIÈRE DE TYRAHN - une théière magique dans laquelle Nadakhan a été emprisonné.

ZANE - le Maître de la Glace a découvert qu'il était un nindroïde (un robot ninja) créé par un inventeur génial, le Dr Julien. Bien que dépourvu d'humour, ses talents robotiques ont sauvé l'équipe à plus d'une occasion.